

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Persuasif

1. Pengertian komunikasi

Kata “Komunikasi” berasal dari bahasa latin *Communicare*, Devito Devito menyatakan bahwa komunikasi adalah perilaku yang melibatkan lebih dari satu orang dalam serah terima pesan.¹⁰

Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin. Dengan kata lain, istilah komunikasi berasal dari kata *communication* yang artinya sama. Arti kata yang sama berarti sama, artinya sama tentang sesuatu. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain.¹¹

Komunikasi adalah proses komunikasi antar individu. Komunikasi terjadi di mana proses melewati simbol dengan makna berlangsung. Dalam konteks ini, agar komunikasi dapat berjalan secara harmonis, maka komuni dan komuni harus memberikan arti yang sama pentingnya pada tanda yang digunakan. Aspek makna inilah yang membuat perbedaan pertama. Karena setiap orang memberi makna pada simbol, tergantung pada tingkat pengalaman, harapan dan pendidikannya.¹²

Komunikasi merupakan point paling mendasar, penting dan rumit dalam kehidupan manusia. Komunikasi kita sangat mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari dan ada pesan dari orang asing. Karena terlalu rumit, Little John menyatakan

¹⁰ Diana Ariswanti Triningtyas, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Jawa Timur : CV. AE Media Grup, 2016), hal. 12.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*, (Jakarta : PT. Asdi Mahastya, 2004) hal. 4.

¹² Astrid S, Susanto, *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek*, (Jakarta : Binacipta, 1947), hal. 58.

sulit untuk menemukan arti komunikasi. Menurut ensiklopedia bebas bahasa Indonesia, komunikasi adalah proses penyerahan (gagasan, ide) ke pihak lain yang dapat memberikan saling keterkaitan.¹³

Seperti dikutip oleh Sendjaja (1999:7), menurut Harlod D. Lasswell (1960), cara yang efektif untuk menjelaskan komunikasi adalah dengan memberi jawaban pertanyaan berikut: (Siapa yang mengatakan saluran mana yang memiliki efek apa pada siapa?) ".¹⁴

Pandangan Onong Uchjana Effendy terhadap komunikasi adalah proses pembuatan pernyataan dari seseorang kepada orang lain dalam rangka menginformasikan atau mengubah sikap. Pendapat atau tindakan, secara langsung atau tidak langsung melalui media.¹⁵

2. Pengertian Komunikasi Persuasif

Ilmu komunikasi memiliki komunikasi yang menarik yaitu komunikasi di mana audiens dan komuninya berperilaku seperti yang diharapkan yang disebut komunikasi persuasif. Menurut K. Anderson, Komunikasi persuasif tindakan komunikasi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan dogma, perilaku, atau aksi orang atau kelompok lain melalui pesan yang disampaikan.¹⁶

¹³ Mulyana Deddy, *Ilmu Komunnikasi Suatu Pngantar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 45.

¹⁴ Marhaeni Fajar, *Ilmu Komuniasi Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2008), hal. 32.

¹⁵ Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 1992), hal. 6.

¹⁶ A. W Widjaja, *Komunikasi, Komunikasi Hubungan Masyarakat*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1993), hal. 34.

Menurut Larson, komunikasi persuasif adalah cara untuk saling menyesuaikan, mempublikasikan pendengar mengenai maksud persuasi, dan menghormati adanya penggemar. Istilah persuasi berasal dari bahasa latin yang berarti membujuk. Persuasi bersifat logis dan sentimental, dan biasanya menyentuh sisi emosional, yaitu masalah yang berhubungan dengan emosional seseorang. Melalui sarana emosional, Anda dapat membangkitkan sisi empati dan empati seseorang.¹⁷

Komunikasi persuasi *persuasion* berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ajakan, bujukan, himbauan, dan sebagainya yang luwes dan halus. Keyakinan juga dapat didefinisikan sebagai proses dimana pesan mengubah dogma, perilaku, atau tindakan.¹⁸

Komunikasi persuasif merupakan proses penyampaian pesan yang sangat penting kepada komuni, yang tujuannya untuk mengubah sikap, pandangan, pendapat dan tindakan komuni menjadi sebuah persekutuan.¹⁹

Khusus mengenai komunikasi persuasif, Burgen dan Huffner merangkum pandangan ahli tentang definisi komunikasi persuasif: Pertama, proses yang bertujuan untuk mengubah penalaran dan opini orang lain guna sinkronisasi opini dan hajat komunikator. Kedua, proses komunikasi yang mengundang orang lain

¹⁷ Herdiyana Maulana, Gumung Gumelar, *Psikologi Komunikasi Dan Persuasif*, (Jakarta : Akademia Permata, 2013), hal. 3.

¹⁸ Onong Uchana Effendy , *Radio Siatan Teori Dan Praktek*, (Bandung : Mandar Maju, 1990), hal. 67.

¹⁹ *Ibid.*, hal. 81.

untuk mengubah perilaku, dogma, dan opininya dengan keinginan komunikator, tanpa unsur paksaan.²⁰

De Vito menjelaskan bahwa komunikasi persuasif adalah percakapan persuasif, menyajikan percakapan yang menguatkan, menjelaskan, dan memberikan informasi kepada khalayak. Namun, karena maksud awalnya adalah untuk merevitalisasi atau memulihkan karakter, maka hakikat, opini, dan sugesti ambisi harus digunakan untuk meninggikan tujuan persuasif.²¹

Dari uraian di atas, De Vito mengusulkan dua maksud yang ingin diraih ketika melakukan percakapan. Tujuannya mungkin untuk mengubah watak atau karakter penerima, atau untuk memberi tekad kepada penerima. Mampu mengganti watak, karakter, dan opini subjek yang menjadi sugestinya. Pembujuk harus meninjau hal berikut:

Pertama, keterbukaan tujuan, komunikasi persuasif, yaitu untuk mengubah watak, karakter, dan opini. Jika tujuannya untuk mengubah watak, ini berhubungan dengan aspek efektif, pergantian opini mengenai aspek kognitif, serta perubahan karakter yang berhubungan dengan aspek motorik.

Kedua, pikirkan baik-baik tentang orang-orang di sekitar. Tujuan dari kepercayaan memiliki variasi yang cukup kompleks. Keragaman ini tercermin dalam karakteristik demografi, jenis kelamin, tingkat pekerjaan, etnis dan gaya

²⁰ Herdiyana Maulana, Gungum Gumelar, *Psikologi Komunikasi Dan Persuasif*, hal. 8.

²¹ Rakhmat Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 39.

hidup. Oleh karena itu, sebelum melakukan komunikasi persuasif, persuasi harus terlebih dahulu menganalisis dan menggali perspektif maksud persuasi.

Ketiga, dengan menentukan skema komunikasi yang efektif, skema komunikasi yang menarik merupakan kombinasi dari persiapan komunikasi yang menarik dan manajemen komunikasi. Harus dipertimbangkan siapa yang harus dibujuk, kapan dan di mana melakukan komunikasi persuasif, apa yang perlu Anda sampaikan, dan mengapa Anda perlu menyampaikannya.²²

Saluran yaitu anjuran ketika pesan berderai di antara sumber dan penerima. Secara umum, ada dua saluran komunikasi persuasif, adalah media komunikasi bertemu muka dan komunikasi dengan perantara.

Beberapa pakar beranggapan bahwa komunikasi tatap muka (face-to-face) lebih efisien, namun pakar lain beranggapan bahwa komunikasi persuasif dengan perantara lebih efisien, karena dapat ditujukan kepada masyarakat. Kontroversi dimediasi oleh rupa amanat yang diamanahkan. Untuk beberapa pesan persuasif, komunikasi bertemu muka jauh lebih efisien. Berbeda dengan amanat lainnya, media massa sebagai perantara bisa menjadi alternatif yang lebih baik. Penggunaan dan pemilihan saluran komunikasi persuasif membutuhkan konstruksi yang lebih dalam.

Proses komunikasi membutuhkan empat elemen penting. Keempat unsur tersebut sangat otentik untuk mengajak pendengar, bidikan pendengar yang

²² *Ibid.*, hal. 40.

efektif untuk menginstruksikan amanah , amanah dirancang oleh pembicara menggunakan perantara yang tepat.²³

a. Unsur-unsur komunikasi persuasif

Unsur-unsur komunikasi persuasif diantaranya adalah persuader, persuade, pesan persuasif, saluran, umpan balik, efek komunikasi persuasif.²⁴

Persuader adalah seseorang atau sekelompok orang yang mengirimkan amanah secara verbal dan non-verbal untuk mempengaruhi watak, karakter, dan opini orang lain. Persuasi dapat dilihat sebagai komunikator yang menyampaikan pesan.

Persuade adalah seseorang atau sekelompok orang yang secara verbal dan non-verbal menetapkan tujuan pesan yang disampaikan atau disampaikan oleh komunikator.

Pesan persuasif adalah segala sesuatu yang dapat dipahami oleh penerimanya. Pesan tersebut dapat berupa verbal atau nonverbal.

Saluran adalah mediator antara komunikator. Rupa perantara disesuaikan dengan jenis komunikasi.

Response yaitu tanggapan terhadap pesan yang dikirim. Tanggapan dapat bersifat internal atau eksternal. Tanggapan internal adalah situasi persuader atas

²³ Ezi Hendri, *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hal. 232.

²⁴ Herdiyan Maulana dan Gungum Gumelar, *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*, (Jakarta : Akademia Permata, 2013), hal 12.

amanah yang diutarakan. Tanggapan eksternal bisa bersifat spontan dan kontingen.

Komunikasi persuasif yang efektif adalah perubahan yang terjadi dalam persuasi sebagai akibat diterimanya suatu pesan melalui proses komunikasi, pengaruhnya dapat terjadi berupa perubahan sikap, pendapat, dan perilaku.

b. Teknik komunikasi persuasif

Beberapa kriteria menunjukkan bahwa suatu komunikasi telah memenuhi syarat persuasif untuk menyampaikan pesan yang optimal, salah satunya adalah strategi persuasif. Hasil penelitian para ahli menyimpulkan bahwa strategi komunikasi persuasif membutuhkan taktik. Taktik tersebut kemudian dikembangkan menjadi teknik operasional.

Beberapa teknik yang lumrah digunakan dalam komunikasi persuasif antara lain:

- *Putting it up to yo* : *Persuader* berusaha menjalin hubungan psikologis dengan *persuadee*. Triknya adalah mengulangi kejelasan berulang-ulang, setuju atau tidak setuju. Memancing menggunakan pertanyaan singkat. Orang yang dibujuk akan memperoleh informasi yang sangat berharga, yaitu orang yang dibujuk akan memahami keinginan untuk dibujuk, serta jenis perbaikan komunikasi yang perlu dilakukan.
- *Simulated disinterest* : *persuader* berusaha untuk menekankan perasaan cemas dan kemauan untuk memaksa target untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Ini didasarkan pada asumsi bahwa dia menolak pesan

dari persuader yang terdengar gugup. Teknik untuk menghadapi situasi seperti itu adalah berpura-pura tidak peduli dengan bujukan.

- *Transfer* : adalah suasana (environment) yang mempengaruhi hasil persuasif. Jika situasinya positif, itu akan membantu menciptakan warna persuasif. Disisi lain dalam lingkungan yang negatif, sikap negatif dapat muncul, mempengaruhi kemampuan untuk membujuk.
- *Bandwagon technique* : tujuannya adalah untuk meyakinkan target dengan menyarankan agar semua orang seperti kita setuju atau mengerjakan ide untuk membeli produk yang ditawarkan.
- *Say it with flowers* : teknik ini dilakukan dengan membujuk mereka dengan sepenuh hati dengan memuji manfaat, keterampilan, kemampuan dan kecerdekan mereka tanpa nada yang tidak semestinya. Kesadaran akan pencapaiannya dengan pujian halus cenderung membuatnya lebih mudah untuk menahan hatinya, dan akibatnya ia tertarik pada keyakinan kita.²⁵

B. Motivasi Beribadah Pada Anak

1. Motivasi dan Pembagiannya

a. Pengertian Motivasi

Setiap individu memiliki kondisi internal yang berperan dalam aktivitasnya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak

²⁵ Ezi Hendri, *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hal 275.

dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.²⁶

Sebelumnya mari kita definisikan dulu kata motivasi dan kata motivasi. Motivasi adalah daya penggerak yang memotivasi orang untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Dan motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk mencoba melakukan perubahan perilaku agar lebih memenuhi kebutuhannya.

Beberapa psikolog menyebut motivasi sebagai konstruksi hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan ketekunan perilaku yang diarahkan pada tujuan. Motivasi mencakup konsep-konsep seperti kebutuhan seseorang untuk berprestasi, kebutuhan untuk berfasiliasi, kebiasaan dan rasa ingin tahu seseorang tentang sesuatu.

Diantara berbagai teori motivasi yang dikemukakan para ahli, terdapat teori-teori motivasi yang berbeda berdasarkan motivasi yang berbeda. Ada teori motivasi berdasarkan motivasi dan kepuasan, ada juga teori titik awal berdasarkan prinsip kebutuhan.

Banyak teori motivasi didasarkan pada prinsip kebutuhan. Kebutuhan untuk mendorong orang untuk berusaha mencapainya. Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Tindakan pada dasarnya

²⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2016), hal. 3.

adalah koordinasi menuju suatu tujuan. Dengan kata lain, perilaku manusia dirancang untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses interaksi dari beberapa unsur. Oleh karena itu, motivasi adalah daya untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuannya. Kekuatan-kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai jenis kebutuhan, seperti keinginan untuk dipenuhi, tindakan, tujuan, dan umpan balik.²⁷

Motivasi terjadi ketika seseorang memiliki kemauan dan kemauan untuk mengambil langkah atau tindakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi adalah konsep presuntif dari suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan perilakunya untuk mengubah situasi yang tidak menyenangkan atau tidak menyenangkan.

Maslow, sebagai promotor humanis, mengklaim bahwa kebutuhan hierarkis manusia tersirat di dalam diri. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan fisiologis (makanan dan pakaian), kebutuhan keamanan (melarikan diri dari bahaya), kebutuhan cinta, kebutuhan penghargaan dan harga diri, dan kebutuhan manifestasi diri. Kepekaan diri, prestasi atau rasa hormat, perasaan memiliki dan cinta, dan perasaan aman dan damai adalah kebutuhan fisiologis dasar.

Motivasi adalah kedinamisan dan daya yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dapat dipahami bahwa yang memiliki tujuan adalah sesuatu yang berada di luar diri orang tersebut, sehingga

²⁷ *Ibid.*, hal. 5.

aktivitas manusia lebih terarah karena seseorang akan berusaha lebih semangat dan positif ketika melakukan sesuatu.

Konsep motivasi yang berkaitan dengan perilaku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: seseorang puas dengan sesuatu jika dia dapat mempertahankan kesenangannya maka dia akan termotivasi untuk melakukannya, melakukan aktivitas dan jika seseorang merasa yakin mereka dapat melakukan tantangan orang tersebut sering terdorong untuk melakukan aktivitas tersebut.²⁸

Berdasarkan konsep-konsep motivasi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tekad yang bersumber dari rangsangan internal dan eksternal untuk membuat seseorang ingin berubah menjadi lebih baik dibanding keadaan sebelumnya. Dengan tujuan sebagai berikut: a) mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan berdasarkan pemuasan kebutuhan. Dalam hal ini, kekuatan pendorong di balik setiap kebutuhan terpenuhi, b) menentukan arah tujuan yang ingin dicapai, dan c) menentukan tindakan yang akan diambil.

Atau dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah motivasi internal dan eksternal seseorang untuk mengubah perilaku, yang memiliki indikator sebagai berikut: keinginan dan keinginan untuk melakukan kegiatan, motivasi dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan, harapan dan cita-cita, penghargaan dan harga diri, memiliki lingkungan yang baik, memiliki kegiatan yang menarik.²⁹

²⁸ *Ibid.*, hal. 8.

²⁹ *ibid.*, hal. 10.

c. Macam-macam Motivasi

Menurut pendapat Dra. Roestiyah N.K motivasi dapat dibedakan atas dua macam, yaitu yang pertama adalah motivasi intrinsik yaitu motivasi yang ditimbulkan oleh anak itu sendiri, dan yang kedua adalah motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datangnya dari luar diri anak.³⁰

Namun menurut Sartain yang dikutip oleh Pak Ngalim Poerwanto ada dua jenis motivasi, yaitu; Motivasi material adalah motivasi material seperti lapar, haus, dll. Dan motivasi sosial adalah dorongan untuk berhubungan dengan manusia lain dalam masyarakat, seperti dorongan untuk selalu berbuat baik.³¹

Masa anak-anak dibagi menjadi tiga masa, yaitu:

1) Masa anak-anak permulaan (Usia 1-6)

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat aktif, anak pada usia ini penuh dengan rasa ingin tahu dan selalu bertanya “mengapa” dan “untuk apa”. Anak-anak akan sangat senang meniru, dan meniru kata-kata makian, kebiasaan yang buruk tanpa mengetahui artinya. Anak-anak dalam masa ini akan dengan mudah mempercayai apa yang dikatakan orang tua dan teman dekatnya.

2) Masa anak-anak pertengahan (Usia 7-9)

Selama masa anak-anak pertengahan, kecenderungan untuk bertindak dipertahankan tetapi dikendalikan dan motivasi oleh suatu tujuan.

Anak-anak selalu ingin tahu dan memiliki banyak pertanyaan yang

³⁰ Roestiyah N.K, *Didaktik Metodik*, (Jakarta : Bina Aksara), hal. 89.

³¹ Ngalim Poerwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 1995), hal. 71.

perlu dijawab dengan jujur, tetapi nalar sekarang mulai berkembang dan anak-anak menarik kesimpulan dari penelitian dan refleksi mereka.

3) Masa anak-anak akhir (usia 7-12/13)

Tahap ini terjadi pada anak usia 6-7 tahun dimulai setelah anak melewati fase nakal, sosialisasi dapat berlangsung lebih efektif dan menjadi matang untuk orientasi. Masa 6-12 tahun merupakan masa terpenting bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek eksistensi batinnya seperti afektif, kognitif, psikomotorik dan mendekati masa remaja.

Pada tahap ini, anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dianggap sangat penting (esensial) untuk mempersiapkan dan menyesuaikan diri dengan kehidupan dewasa. Oleh karena itu, anak diharapkan memperoleh keterampilan tertentu, seperti keterampilan kemandirian, keterampilan bermain, keterampilan belajar, dan keterampilan sosial.³²

2. Menumbuhkan Semangat Ibadah Anak

a. Pengertian Ibadah

Secara etimologi, ibadah berarti merendahkan diri dan tunduk. Sedangkan secara terminologi, ibadah adalah sebuah bentuk ketaatan dan merendahkan diri kepada Allah Swt, dengan melaksanakan perintahnya-Nya yang mencakup segala

³² Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), hal 20.

sesuatu yang dicintai dan diridhai oleh-Nya, baik berupa ucapan atau perbuatan, maupun yang bersifat jasmani maupun rohani.

Secara garis besar, ibadah dibagi menjadi dua, yaitu ibadah khusus (mahdhah) dan ibadah umum ('amm). Ibadah mahdhah adalah ibadah yang tata cara dan aturannya jelas tertera dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Jika dalam pelaksanaannya menyalahi aturan dan tata cara yang telah ditentukan, maka hal tersebut dianggap sebagai bid'ah (mengadakan sesuatu yang baru yang menyimpang dalam agama Islam). Contoh ibadah mahdhah ialah sholat, zakat, puasa, dan haji. Sedangkan ibadah umum adalah semua ibadah diluar ibadah mahdhah yang berupa perbuatan-perbuatan kebaikan yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt.³³

Pada dasarnya, semua aktivitas manusia dapat digolongkan sebagai ibadah. Sebab, tujuan dari penciptaan jin dan manusia ialah untuk beribadah, sebagaimana firman Allah Swt : (QS. Adz-Dzaariyaat : 56)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya : Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku".³⁴

Menyembah Allah adalah tugas dan tanggung jawab kita sebagai seorang hamba, hal ini harus dilakukan dengan mengikuti petunjuk dan petunjuk Allah

³³ Agus Susanto, *Mengapa Kita Harus Beribadah*, (Yogyakarta : Safirah, 2012), hal. 13.

³⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta : Lautan Lestari, 2010), hal 523.

dan Rasul-Nya. Karena ibadah kita akan bernilai ibadah jika dilakukan sesuai dengan petunjuk dan petunjuk Allah dan Rasul-Nya. Dalam menjalankan kewajiban beribadah kepada Allah yang diwujudkan dalam pelaksanaan berbagai ritual ibadah perlu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, bersungguh-sungguh, mengikuti petunjuk, nasehat dan akhlak yang telah diberikan oleh Allah SWT. Dan diajarkan oleh para nabi. Karena hanya dengan ketaatan seperti itu kita dapat benar-benar layak disembah di hadapan Allah SWT, dan membawa dampak positif dan bermanfaat bagi kehidupan di dunia ini dan dunia yang akan datang.³⁵

Menurut Yazid bin Abdul Qasir Jawas, ada beberapa keutamaan dalam beribadah. Pertama, ibadah menyucikan dan mensucikan jiwa manusia dan mengangkatnya ke derajat yang paling tinggi menuju kesempurnaan manusia. Kedua, orang sangat membutuhkan ibadah di atas segalanya, bahkan sangat mendesak. Karena fitrah manusia itu lemah dan miskin (membutuhkan) Tuhan. Ketiga, beribadah kepada Allah dapat mendatangkan kebahagiaan yang tiada henti dan tidak akan hilang, serta kesempurnaan dan keindahan, serta kebahagiaan yang hakiki. Keempat, ibadah dapat membantu seseorang mempraktikkan berbagai kualitas dan menjauhi kejahatan. Kelima, ibadah dapat menghibur seseorang di saat tertimpa musibah sekaligus meringankan beban penderitaan saat berada dalam kesulitan dan kesakitan, sehingga setiap orang dapat diterima dengan rahmat dan ketenangan jiwa.³⁶

³⁵ Samsul Munir Amin dan Haryanto Al-Fandi, *Etika Beribadah Berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah*, (Jakarta : Amzah, 2011), hal.

³⁶ *Ibid.*, hal. 17.

Islam tidak membatasi ruang lingkup ibadah pada sudut-sudut tertentu. Seluruh kehidupan manusia adalah ladang amal dan rezeki bagi orang-orang beriman sebelum mereka kembali menemui Tuhannya pada hari siksaan. Ruang lingkup ibadah dalam Islam sangat luas. Segala sesuatu yang dilakukan dalam hubungannya dengan individu dan masyarakat disembah menurut Islam selama memenuhi beberapa syarat seperti:

- 1) Amalan harus diakui oleh Islam, sesuai dengan hukum Islam. Adapun amalan-amalan yang diingkari oleh Islam dan mengandung hal-hal yang haram dan tidak bermoral, tidak boleh dijadikan sebagai ibadah.
- 2) Amalan yang dilakukan dengan niat baik untuk menjaga harga diri, menyenangkan keluarga, memberi manfaat bagi semua orang dan mensejahterakan bumi sebagaimana yang dianjurkan oleh Allah SWT.
- 3) Amalan harus dilakukan secermat mungkin agar sesuai dengan apa yang telah digariskan oleh Rasulullah saw yang memahami: Semoga Allah mencintai ketika salah satu dari Anda melakukan sesuatu dengan Cara mempercantik pekerjaan Anda.
- 4)) Dalam mengamalkan, hendaknya selalu mengikuti syariat Islam dan ketentuan-ketentuannya dalam batas-batasnya, tidak menindas orang lain, tidak mengkhianati, tidak menipu, tidak menindas dan merampas hak orang lain.³⁷

Didalam ibadah *mahdhah* terdapat ibadah sholat, sholat merupakan kegiatan ritual atau ibadah yang menjadi kewajiban bagi setiap muslim di dunia.

³⁷ Abdullah Al Manar, *Ibadah dan Syari'ah*, (Surabaya : PT. Pamatator, 1999),hal.82.

Sholat menurut bahasa Arab adalah berdo'a atau memohon sesuatu kepada Allah, dikatakan berdo'a karena selama kegiatan sholat yang dibaca adalah doa'- do'a sejak takbirotul ikhrom sampai mengucapkan salam. Dasar wajibnya sholat terdapat pada surah Al-Baqarah ayat 34 yang berbunyi :

وَإِذْ قُلْنَا لِلْمَلَائِكَةِ اسْجُدُوا لِآدَمَ فَسَجَدُوا إِلَّا إِبْلِيسَ أَبَى
وَاسْتَكْبَرَ وَكَانَ مِنَ الْكَافِرِينَ

Artinya : “Dan (ingatlah) ketika kami berfirman kepada para malaikat: sujudlah kamu kepada Adam. Maka sujudlah mereka kecuali iblis; ia enggan dan takabur dan adalah ia termasuk golongan orang-orang kafir”.³⁸

Ayat tersebut memerintahkan untuk memelihara sholat. Hadits yang menyebut tentang keharusan sholat banyak sekali, dimulai dengan penyebutan waktunya, sebab mengetahui waktu itu penting sekali, dengan masuknya waktu, sholat diwajibkan. Allah berfirman : (QS. An-nisa' 103)

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ
فَإِذَا أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى
الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

Artinya : “ Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa).

³⁸Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta : Lautan Lestari, 2010) , hal 6.

Sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”.³⁹

Syarat wajib salat adalah yang pertama harus memeluk agama Islam, yang kedua sudah baligh, dan yang ketiga akal. Jika ketiga syarat ini menyatu dalam diri seseorang, dan bagi seorang wanita dalam keadaan suci, tidak mengalami haid dan melahirkan, maka shalat itu wajib. Orang yang tidak beriman tidak wajib melaksanakan shalat dan tidak wajib melaksanakan shalat bila masuk Islam. Tetapi seorang murtad, jika ia masuk Islam, ia wajib membaca kembali doa-doa yang ditinggalkannya. Sedangkan anak kecil, orang gila, orang sakit, kehilangan akal karena sakit tidak perlu shalat.⁴⁰

b. Menumbuhkan Semangat Ibadah

Tumbuh kembang anak dalam beribadah melengkapi pertumbuhan iman. Karena nilai ibadah yang dimiliki anak akan dapat meningkatkan keyakinan akan kebenaran ajarannya, dengan kata lain semakin tinggi nilai ibadah anak maka semakin tinggi pula keimanan anak. Dengan demikian, bentuk ibadah yang dilakukan oleh anak dapat dikatakan sebagai cerminan atau pembuktian faktual atas keimanannya.⁴¹

Secara edukatif-metodologis, pengasuhan dan pendidikan anak, terutama di lingkungan keluarga, memerlukan nasehat atau metode yang sesuai dengan

³⁹ *Ibid.*, hak 95.

⁴⁰ Moh. Rifa'i, dkk, *Terjemah Khulashah Kifayatul Akhyar*, (Semarang : PT. Karya Toha Putra, 1978), hal. 55.

⁴¹ Muhammad Nur Abdul Hafizh, *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*, (Bandung : Al-Bayan, 1997), Cet 1, hal. 150.

tingkat perkembangan anak. Di sinilah peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya, terutama dalam pendidikan agama mereka.

Beberapa kiat yang dapat dilakukan orang tua dalam memotivasi ibadah anaknya, antara lain :

a) Pendidikan melalui pembiasaan

Pengasuhan dan pendidikan dalam keluarga diarahkan pada pemahaman nilai-nilai moral agama dan pembentukan sikap dan perilaku yang diperlukan untuk perkembangan anak yang optimal. Terutama untuk menanamkan kebiasaan shalat.

b) Pendidikan dengan keteladanan

Anak-anak, terutama pada usia ini, selalu meniru orang-orang di sekitarnya. Apa yang dilakukan orang tua akan ditiru dan diikuti oleh anak. Untuk menanamkan nilai-nilai agama, termasuk pengalaman beragama, sebaiknya orang tua terlebih dahulu shalat berjamaah, jika perlu. Untuk mengajarkan anak membaca Al-Qur'an, orang tua terlebih dahulu membaca Al-Qur'an. Menjadi model membutuhkan karakter individu yang dapat dilihat, diamati, dan dirasakan oleh anak dengan mata telanjang agar anak mau menirunya.

c) Pendidikan melalui nasihat dan dialog

Penanaman nilai-nilai keimanan, agama atau moral serta pembentukan sikap dan perilaku pada anak merupakan proses yang sering menemui berbagai kendala dan tantangan. Anak terkadang merasa bosan, malas, tidak tertarik dengan apa yang diajarkan, bahkan memprotes dan

memberontak terhadapnya. Orang tua harus peduli, berdialog dan berusaha memahami masalah yang dihadapi anak.

- d) Pendidikan melalui pemberian penghargaan atau hukuman
Anak itu harus dihargai. Misalnya, pada anak pra-pubertas yang berpuasa Ramadhan, semakin lama anak berpuasa, semakin banyak hadiah yang diberikan orang tua kepada anak. Begitu pula sebaliknya, anak yang tidak berpuasa harus ditegur dan bila perlu dihukum sesuai dengan usianya.⁴²

C. Kecanduan Game Online

1. Macam-macam game Online

a. Pengertian game online

Pengertian game dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah permainan. Game adalah bagian dari permainan, bermain juga merupakan bagian dari permainan, dan keduanya terhubung. Bermain adalah aktivitas yang kompleks dengan aturan, permainan, dan budaya. Game adalah sistem di mana gim terlibat dalam tabrakan buatan, gim berinteraksi dengan sistem dan tabrakan dalam gim dirancang atau dibuat secara artifisial. Permainan memiliki aturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku dan bentuk permainan.

Game berasal dari bahasa Inggris, game, format game. Istilah game online berasal dari dua kata yaitu game dan online. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memberikan kesenangan, dan ada aturan mainnya sehingga ada

⁴² Fuaduddin TM, *Pengasuhan Anak Dalam Keluarga Islam*, (Jakarta : Lembaga Kajian Agama Dan Jender, 1999), Cet 1, hal. 30-37.

yang menang dan ada yang kalah nantinya. Menurut penggila game Indonesia Edy Liem

(Direktur Game Indonesia), Game online adalah jenis permainan yang dimainkan secara online (melalui internet), di PC (komputer pribadi), atau di ponsel.⁴³

Game online didefinisikan oleh Burhan (Affandi 2013) sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui Internet. Biasanya disediakan selain layanan dari penyedia layanan online atau tersedia langsung dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan game. Saat bermain game online, terdapat memiliki dua perangkat penting yang harus miliki. Dengan kata lain, ini adalah seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menunjukkan bahwa terhubung ke Internet.⁴⁴

Permainan dirancang dengan tujuan hiburan, permainan disukai oleh anak-anak dan orang dewasa, pada kenyataannya, permainan penting untuk perkembangan otak untuk meningkatkan konsentrasi dan untuk melatih dan memecahkan masalah dengan cepat karena dalam permainan terdapat beberapa konflik. Atau masalah yang membutuhkan solusi cepat. Tapi game juga bisa

⁴³ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), hal. 123.

⁴⁴ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, hal. 6.

berbahaya karena ketika kita kecanduan judi, kita lupa waktu dan aktivitas yang sedang atau seharusnya kita lakukan terpengaruh.⁴⁵

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictive* (berlebihan dalam bermain game).⁴⁶

b. Macam-macam game online

Game online dapat dibagi menjadi dua jenis: game berbasis web dan game berbasis teks. Game berbasis web adalah aplikasi yang terletak di server di Internet yang memungkinkan pemain untuk mengakses game hanya dengan menggunakan akses Internet dan browser. Oleh karena itu, tidak diperlukan instalasi atau patch untuk memainkan game. Namun, dengan perkembangannya, Anda perlu mengunduh beberapa fitur, seperti Java Player, Flash Player, Shockwave Player, dll., untuk memainkan game. Anda biasanya perlu menampilkan grafik dalam game Anda.

Game semacam itu tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih, tidak tertunda, dan tidak membutuhkan banyak bandwidth. Sebagian besar game berbasis web gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur game tambahan dan percepatan pengembangan akun.

⁴⁵ <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/> diakses pada tanggal 24 Agustus 2021 pukul 19:49.

⁴⁶ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, hal. 7.

Jenis game berbasis teks dapat dianggap sebagai awal dari game berbasis web. Game berbasis teks telah ada jauh sebelum beberapa komputer memiliki spesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game dengan grafik yang bagus. Akibatnya, permainan telah dikembangkan di mana pemain hanya memanipulasi teks yang ada dan sedikit atau tanpa visual (Bartle, 1990; Bruckman, 1992 Curtis), 1996).

Gamer jarang melihat game berbasis teks sejak saat itu, tetapi baru-baru ini game berbasis teks (sekarang dikenal sebagai game berbasis web) beredar. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.⁴⁷

Saat ini sudah banyak game online yang menawarkan fitur komunitas online yang menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Jenis permainan ini sangat diminati saat ini sebagai permainan pemain tunggal, karena pemain dapat menantang untuk mengalahkan pemain lain dan mendapatkan kepuasan. Jenis-jenis permainan dan jenis-jenisnya adalah sebagai berikut: yaitu disebut dengan *massively multiplayer online games* (MMOG). Dalam game MMOG terdapat beberapa jenis game antara lain: MMORPG (*massively multiplayer online role playing game*): *Ragnarok, Seal*. MMORTS (*massively multiplayer online real time strategy*): *WarCraft, DotA*. MMOFPS (*massively multiplayer online first person shooter*): *CounterStrike, Rising Force, Perfect Wars*, dan yang terbaru

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 9-11.

dari MMOFPS (*massively multiplayer online first person shooter*): *Mobile Legends, Bang Bang, PUBG Mobile* dan *AOV*.⁴⁸

2. Game Online Yang Mendidik dan Merusak

Perlunya supervisi sang orang tua terhadap anak-anaknya yg masih sekolah, terutama jika anak masih pada taraf sekolah dasar atau menengah. Hal yg menghawatirkan merupakan bila anak yg masih duduk pada bangku sekolah menghabiskan ketika menggunakan game online akan mengakibatkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga menggunakan remaja akan mengganggu atau merusaknya kemampuan bersosialisasi pada lingkungan famili juga pada lingkungan masyarakat.

Sisi negatif berdasarkan game online yg perlu diperhatikan merupakan saat anak meniru hubungan yg negatif berdasarkan game misalnya misalnya memukul atau menendang teman, tentunya hal ini nir baik. Oleh lantaran itu, diharapkan supervisi & pendidikan yg baik supaya anak nir meniru hal negatif berdasarkan game tersebut.

Game online yang mendidik adalah game online yang :

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki taraf kesulitan yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya buat bisa memenangkan permainan menggunakan cepat, efisien & membentuk lebih poly poin. Konsentrasi pemain game

⁴⁸ *Perkembangan dan Dampak Game Online Di Indonesia*,
<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>.
 Diakses pada tanggal 3 Oktober 2021 pukul 22:05.

online akan semakin tinggi lantaran mereka wajib merampungkan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin sanggup dilalui & memonitor jalannya permainan.

- 2) Meningkatkan kinerja atletik dan koordinasi tangan-mata. Mereka yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi dan kerja sama antara mata dan tangan.
- 3) Sangat tidak masuk akal untuk meningkatkan kemampuan membaca dan game online merupakan jenis permainan yang menurunkan minat baca anak.
- 4) Tingkatkan kemampuan bahasa Inggris Anda. Sebagian besar game online menggunakan bahasa Inggris untuk pengoperasiannya, jadi pemain perlu mengetahui kosakata bahasa Inggris.
- 5) Tingkatkan pengetahuan komputer Anda untuk bersenang-senang santai dan dengan mutu gambar yang sangat baik. Gamer online berusaha mencari data tentang detail komputer dan konektivitas internet yang bisa digunakan untuk bermain game.⁴⁹

Dan game online yang merusak adalah game online yang;

- 1) Secara fisik, orang yang sering bermain game online, kecanduan olahraga, atau duduk terlalu lama sering terpapar radiasi dari layar ponsel atau komputer. Hal ini menyebabkan serangan jantung, stroke, mata negatif, gangguan neurologis, dan gangguan tulang belakang.

⁴⁹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, hal. 11-13.

- 2) Game yang merusak mental.
- 3) Menurunkan prestasi akademik.
- 4) Dari segi ekonomi, bermain game membutuhkan biaya untuk mendapatkan jaringan internet, sehingga pemain harus memasukkan data internet untuk terhubung, yang boros.
- 5) Kesulitan berbaur dengan masyarakat. karena seorang pecandu *game online* sering mengurung dirinya.

D. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran, beberapa artikel hampir identik dengan kajian peneliti, terutama “Upaya Orang Tua dalam Membimbing Anak Melaksanakan Ibadah di RW 08 Desa Sasak Panjang Kecamatan Tajurhalang-Bogor” karya Novia Yusmaniar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana upaya orang tua dalam membimbing anaknya menuju ibadah. Karya ini menggambarkan kegiatan yang berlangsung di Rw 08 Desa Sasakpanjang Kecamatan Tajurhalang yang selama ini sangat mendukung terselenggaranya pendidikan Islam, antara lain adanya tilawah untuk anak-anak khususnya Taman Pendidikan Al-Quran (TPA), tilawah untuk remaja, dan bacaan untuk ayah dan ibu. Namun pada masyarakat sekarang ini banyak anak-anak yang tidak lagi mengikuti kegiatan keagamaan seperti sholat berjamaah di masjid, dan TPA yang dulu ramai dengan kegiatan, kini tampak kehilangan minat anak-anak belajar di TPA dan tidak lagi pada remaja yang mengikuti kegiatan tersebut. dalam kegiatan seperti pengajian yang pernah dilakukan. Bahkan Ramadhan tidak lagi dirayakan dengan kegiatan, dan banyak anak muda yang mampu berpartisipasi tetapi tidak.

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif di RW 08 Desa Sasak Panjang Kecamatan Tajurhalang-Bogor.

Yang membedakan penelitian Novia Yusmaniar dengan penelitian peneliti adalah Novia membahas tentang upaya yang dilakukan orang tua di Desa Sasak dalam mendukung ibadah anak; Selain itu, Novia membahas tidak hanya satu jenis ibadah saja, melainkan beberapa jenis ibadah selain ibadah, pengajian, dan kegiatan keagamaan lainnya. Sementara peneliti dalam penelitian ini hanya berbicara tentang sholat, itupun hanya untuk anak-anak yang kecanduan game online, mereka melakukannya dengan bantuan komunikasi persuasif dari orang tua di dusun Beringin yang mendukung ibadah sholat anak-anak mereka.

Selain itu juga terdapat penelitian lainya oleh Siti Fatimah, dengan judul Komunikasi Persuasif Orang Tua dalam Pembinaan Perilaku Anak di Kecamatan Benteng Sungai Batang Utara, mengkaji tentang perilaku ibadah anak di lokasi tersebut, serta penerapan dan hambatan komunikasi persuasif. Hal ini sangat kontras dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang komunikasi persuasif yang digunakan oleh orang tua untuk memotivasi anak-anak yang kecanduan game *online* di Desa Beringin untuk sholat.

Selain itu, Herlina menerbitkan penelitian berjudul Fungsi Komunikasi Bujukan Ibu dan Anak dalam Membentuk Perilaku Ibadah Anak (Studi Analisis Deskriptif Pada Anak, Khususnya Sholat Fardhu Lima Waktu Di Madrasah Ibtidaiyah Alif Al-Ittifaq, Rancabali). Kajian ini membahas tentang hubungan komunikasi persuasif ibu-anak dan bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku

ibadah anak. Peran komunikasi persuasif oleh ibu sangat penting karena berpotensi membentuk perilaku ibadah anak. Penelitian ini akan mengkaji kendala-kendala yang dihadapi ibu dalam melakukan komunikasi persuasif dengan anak, upaya ibu dalam menyampaikan pesan himbauan (ajakan), dan respon anak dalam memaknai ibadah, guna memastikan anak konsisten melaksanakan ibadah atas kemauannya sendiri. Pendekatan deskriptif analitis digunakan dalam penelitian ini, dan prosedur pengumpulan data meliputi penelitian kepustakaan, observasi, wawancara, dan kuesioner.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Herlina dengan kajian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari segi ibadah, masalah terhadap anak, lokasi penelitian dan metode penelitian yang dilakukan. Dalam kajian ini, penulis memakai metode penelitian *field research* (penelitian lapangan) dan pada kajian ini juga penelitian membahas tidak dari ibu sang anak saja, tapi ayah dari sang anak juga menjadi kajian dalam penelitian ini. Kemudian peneliti juga mengkaji perihal komunikasi persuasive yang dilakukan oleh para orang tua di kampung Beringin dalam memotivasi anak-anak mereka yang sudah terlanjur kecanduan game online dalam ibadah sholat.

Selain beberapa kajian yang sudah dipaparkan, terdapat juga kajian yang diteliti oleh saudara Muhammad Badruzzaman dengan judul Komunikasi Persuasif Guru dengan Siswa Pecandu Game Online Dalam Pelaksanaan Sholat Berjamaah pada Siswa Kelas XI di MAN 4 Jakarta. Beliau mengkaji perihal tahapan dan teknik komunikasi persuasive yang diperbuat oleh Guru di MAN 4

Jakarta terhadap Siswa kelas XI dalam melaksanakan sholat berjamaah. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dari untuk menegetahui dan memahamai seperti apa tingkat kecanduan sang anak dalam memainkan game online.

Selain itu, Hardianti Purnama melakukan penelitian tentang metode komunikasi orang tua dalam membina kesantunan anak dan agar memahami cara komunikasi yang bisa dipakai dalam metode pembinaan kesantunan anak di Desa Lagi Agi Kecamatan Campalagian Kabupaten Polewali Mandar selama periode tahun 2019. Peneliti meneliti komunikasi persuasif orang tua dalam menginspirasi anak kecanduan game online untuk beribadah sholat di Desa Beringin, tingkat kecanduan mereka terhadap game online, dan bagaimana ibadah sholat yang mereka lakukan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN